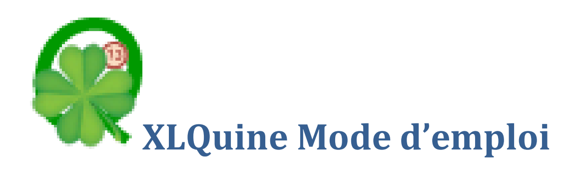
XLQuine Mode d’emploi



XLQuine

.

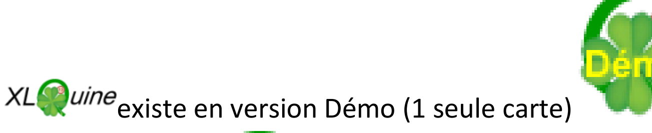
Table des matières



XLQuine Mode d'emploi

Généralités

XLQuine est un programme qui vous permet de suivre jusqu'à 30 cartes de loto à la fois, et ce pour le « Tour » et/ou la « Royale ».


XLQuine existe en version Démo (1 seule carte) , en version ultra lite (10 cartes)  et en version Lite (20 cartes). 

Ce jeu nécessite une tablette possédant un écran de 768 X 768 pixels au minimum et un système d'exploitation Android ou IOS. Il a été développé sur une tablette Samsung Galaxy Tab.2 10.1 (Android 4.0.4) et un Ipad (IOS 6.0).

Note : Les images de ce mode d'emploi peuvent différer selon la version d'XLQuine. Cependant le principe et les fonctionnalités ne changent pas. Merci de votre compréhension

Recommandations

⚠ Nous vous conseillons d'installer la version démo qui est gratuite pour vous familiariser avec le jeu et vérifier sa compatibilité avec votre matériel.

⚠ Assurez-vous que votre matériel tienne 2 à 3 heures sans avoir besoin d'être rechargé. Il n'y a pas toujours possibilté de le recharger en cours de parties.

⚠ Une fois l'achat et l'installation d'XLQuine, nous vous conseillons de vous exercer avant d'aller « jouer pour de vrai ». Il serait dommageable que dans le « Stress » vous n'arriviez pas à maîtriser le fonctionnement d'XLQuine, si simple soit-il.

⚠ XLQuine peut émettre des sons lors des différentes phases de jeu. Assurez-vous que cela ne nuise pas aux relations de bon voisinage.

⚠ Bien qu'XLQuine se joue facilement avec le toucher des doigts, nous vous recommandons l'utilisation d'un stylet.

Règles et définition du jeu

XLQuine fonctionne en suivant les règles suivantes.

Le quine ou loto peut se jouer toute l'année.
Un meneur de jeu tire au sort une boule ou un jeton sur lequel est inscrit un numéro (de 1 à 90). Pour que le choix soit véritablement aléatoire, les boules ou jetons sont dans un boulier ou un sac. Dès qu'il a tiré le numéro, le meneur de jeu annonce à voix claire et audible de tous, la valeur lue sur la boule.

Les joueurs ont reçu ou acheté des cartons en début de partie. Les cartons sont valables pour toute la durée du loto. Sur chaque carton figure une grille comportant trois lignes et neuf colonnes. Parmi les cellules qui en résultent, quatre, dans chaque ligne, sont vides alors que cinq comportent un nombre. C'est dire que chaque carton affiche quinze numéros.

Chaque joueur, à l'annonce du numéro tiré par le meneur de jeu, vérifie si l'un de ses cartons comporte le numéro tiré. Si oui, il met un jeton sur la case correspondante.

On procède alors à un nouveau tirage et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des participants ait gagné.

Si une ligne entière (les cinq cases) est remplie on dit qu'il y a « quine » ; Si 2 lignes entières sont remplies alors on dit qu'il y a double quine et si les trois lignes d'un carton sont pleines, on dit qu'il y a « carton plein ». Selon les règles de jeu définies en début de partie, celui qui réalise le premier un quine, un double quine (deux lignes) ou un carton plein est gagnant d'un lot plus ou moins important qui est traditionnellement « en nature » et peut parfois être très important : par exemple un cochon, des bons d'achats, un voyage.

Ce jeu avec des cartons est nommé loto mais aussi quine ou rifle suivant la région.

La « Royale » se joue de la même façon mais avec d'autres cartes. Seule la couverture des 3 lignes (carton) permet un gain.

Ne découvrez jamais vos cartes avant que le meneur de jeu l'annonce. En effet, il n'est pas rare (selon les régions) que le meneur décide de tirer un numéro supplémentaire. Si lors de ce tirage le joueur complète 3 lignes on dit qu'il y a Jackpot.

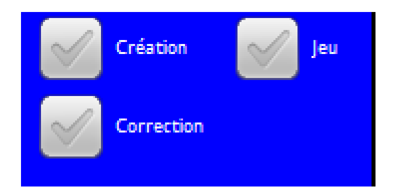
Fonctionnement

Paramétrage

A l'ouverture d'XLQuine, une fenêtre que l'on appellera fenêtre d'en-tête [Fig.1], vous permet de paramétrer XLQuine à votre convenance. La langue et le sens (Droitier ou gaucher) FR-G, avec ou sans différents sons émis lors des différents phases de jeu, d'obtenir de l'aide ?, puis selon vos désirs d'ouvrir le jeu soit en mode « Tour » Tour soit en mode « Royale » Royale ou de simplement fermer l'application .Ce dernier point n'est pas disponible pour le système d'exploitation IOS.

Figure 1

Le bouton Remplir cartes test vous permet à des fins de test, d'assigner des numéros à vos cartes.

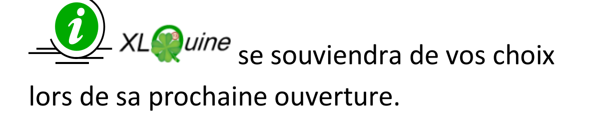


Les cases à cocher qui sont en lecture seule vous indiquent en tout temps dans quel mode vous êtes. Le mode de fonctionnement des jeux « Tour » et « Royale » étant identique, nous passerons en revue uniquement le jeu « Tour ».

XLQuine est multilingue et optimisé pour les joueurs droitiers ou gauchers. Pour modifier ces paramètres, appuyer sur le bouton FR-G.



Le libellé de ce bouton vous indique la langue sélectionnée ainsi que le sens du jeu. FR pour Français et –D ou –G pour droitier ou gaucher. Choisissez les options désirées puis validez votre choix en appuyant sur le bouton « **Valid**er ».

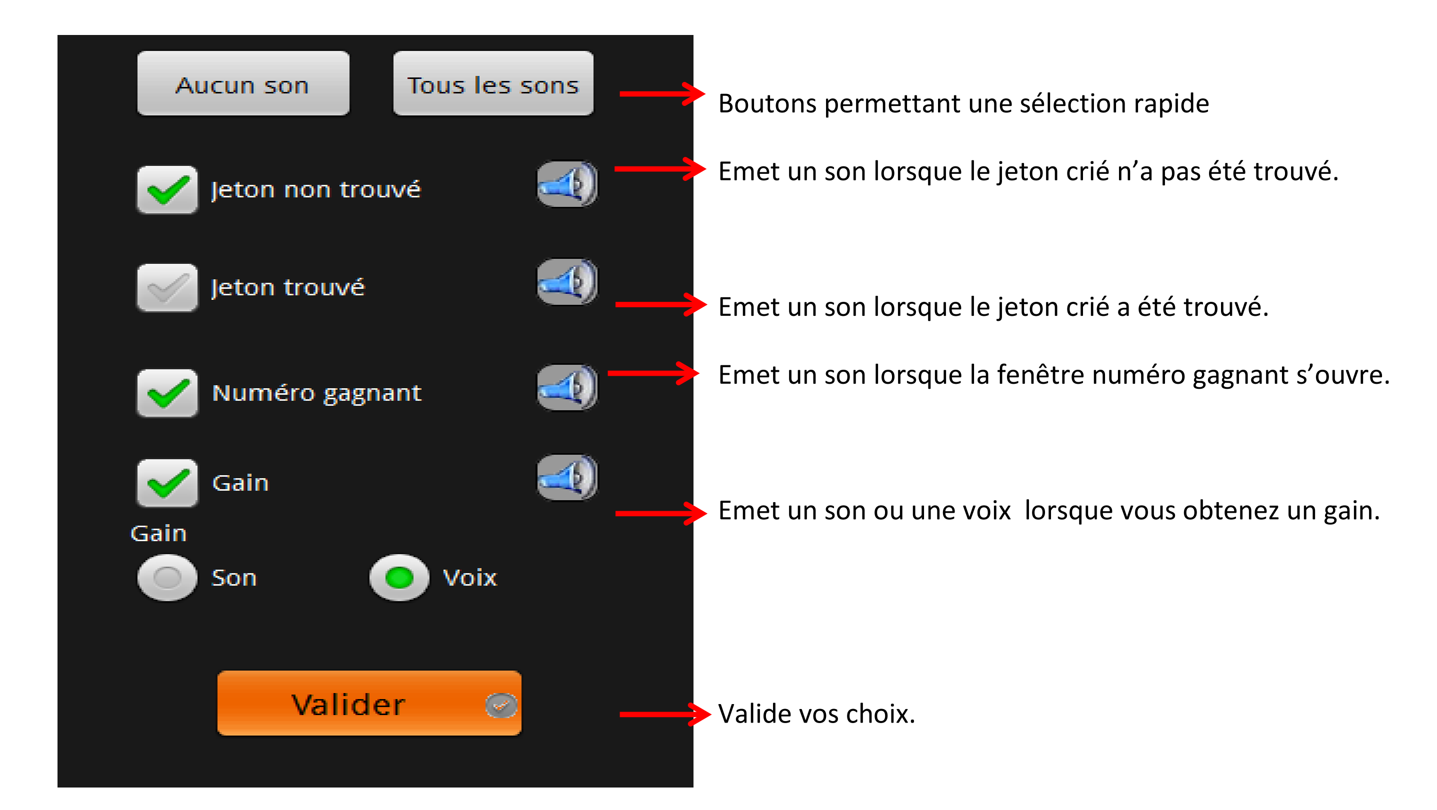


XLQuine se souviendra de vos choix lors de sa prochaine ouverture.

 Dès l'instant ou vous commencerez à créer vos cartes, vous ne pourrez plus modifier ce paramètre.

XLQuine peut émettre différents sons. Pour les sélectionner, appuyez sur le bouton .

Le haut-parleur peut être si la dernière sélection était « Aucun son ».



Appuyer sur un des hauts parleurs et vous entendrez le son émis lors des différentes phases du jeu.

XLQuine se souviendra de vos choix lors de sa prochaine ouverture. En tout temps vous pouvez revenir sur cet écran pour changer votre sélection.


Si vous n'entendez rien, votre matériel a peut-être été passé en mode discret ou en mode silence.

Création et gestion des cartes

XLQuine étant paramétré, nous pouvons commencer.

Appuyez sur le bouton Tour pour ouvrir votre jeu.

Le jeu « Tour » est identifié par la couleur bleue et par un petit ramoneur porte bonheur alors que la couleur verte et la coccinelle identifie la « Royale ».

Dans cette fenêtre que nos appellerons « Cartes », plusieurs boutons et informations sont disponibles.

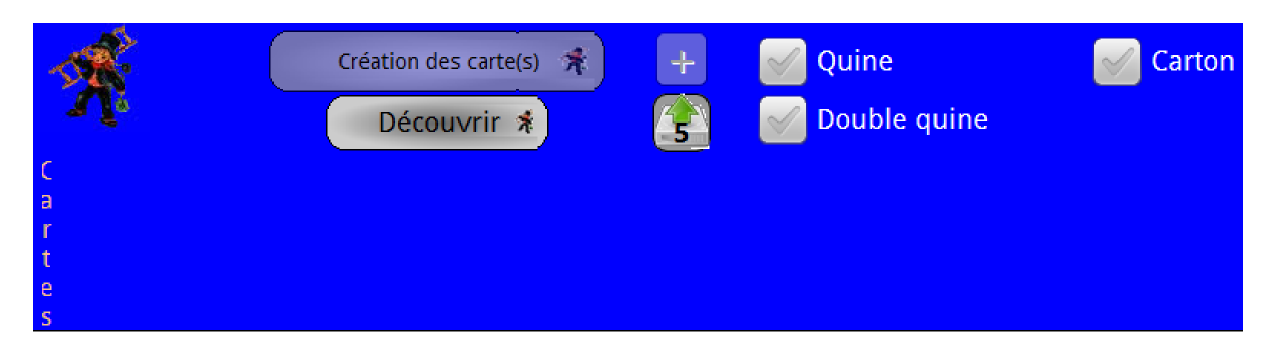


Figure 2.

Le bouton Création des carte(s) permet la création de vos cartes.

Le bouton + vous permettra d'ajouter des cartes en cour de partie ou si vous en avez oublié.

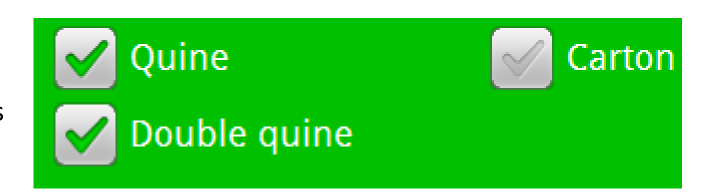
Le bouton 5 indique le nombre de cartes enregistrées et permet de les recharger (Fermeture du programme par mauvaise manipulation, panne de batterie, etc…).

Le bouton Découvrir comme son nom l'indique vous permettra de découvrir vos cartes à la fin d'une partie.

Les cases à cocher Quine, Double Quine, Carton ou Jackpot vous indique les gains pour lequel vous jouez. Si c'est vous qui avez gagné, XLQuine coche « Quine » puis « Double Quine » et « carton ».

Si c'est une autre personne qui gagne alors vous devrez indiquer vous-même à XLQuine le gain pour lequel vous jouez en cochant vous-même la case concernée.

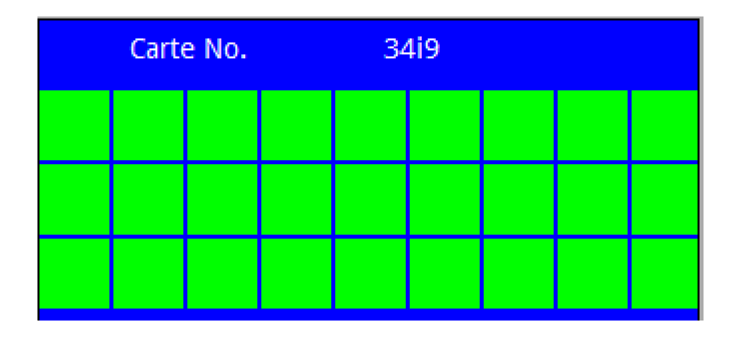
Seule ces cases à cocher sont différentes entre le jeu « Tour » et « Royale ». En effet dans la « Royale » seules les gains au carton ou Jackpot sont disponible (Voir règles et définition du jeu). De ce fait, les cases à cocher « Quine » et « double quine » sont cochées et elles sont en lecture seule.



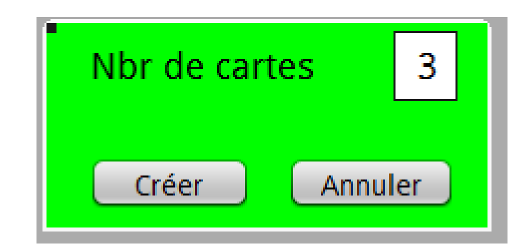
Dans cette fenêtre apparaîtront vos cartes lorsque vous les aurez créés. Les numéros 1, 2, 3, n ,30 sont des numéros séquentiels et correspondent à l'ordre de saisie de vos cartes. En dessous apparaitront les numéros de cartes uniques que vous aurez saisis.



En appuyant sur le numéro séquentiel (1, 2, 3, n ,30), la carte correspondante s'affiche dans l'écran du bas et son numéro passe en rouge. Ici la carte No. 3 est affichée (Voir figure 3.)

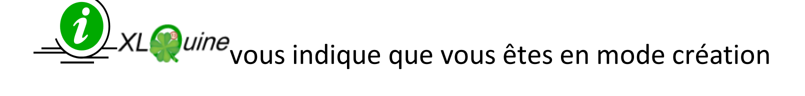


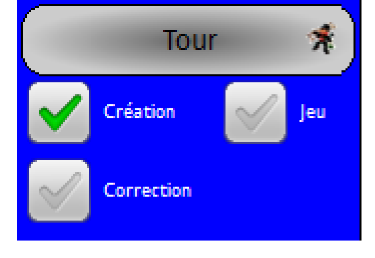
Continuez en appuyant sur Création des carte(s) et introduisez le nombre de cartes que vous avez achetés. Puis confirmez votre choix en appuyant sur le bouton « Créer ». Dans notre exemple 3 cartes.



3 cartes vierges sont créées. Et 2 fenêtres s'ouvrent. L'une d'entre elle permet la visualisation de vos cartes et la deuxième est la table des jetons. Cette dernière vous permettra d'assigner des numéros à vos cartes puis lorsque vous serez en mode jeu d'indiquer à XLQuine les jetons qui seront criées par le meneur de jeu.

Pour les droitiers la fenêtre des jetons se situe en bas et à droite de l'écran alors que pour les gauchers elle se situe en bas à gauche (Voir paramétrage).


XLQuine vous indique que vous êtes en mode création



Création des carte(s)
Découvrir
Quine
Double quine
Carton
Cartes
1 2 3
Carte No. 1
Modifier le No. de la carte
Modifier la carte

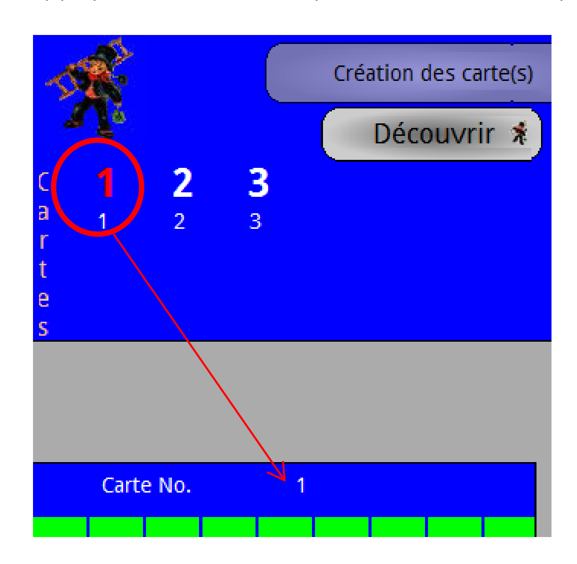
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

Carte OK

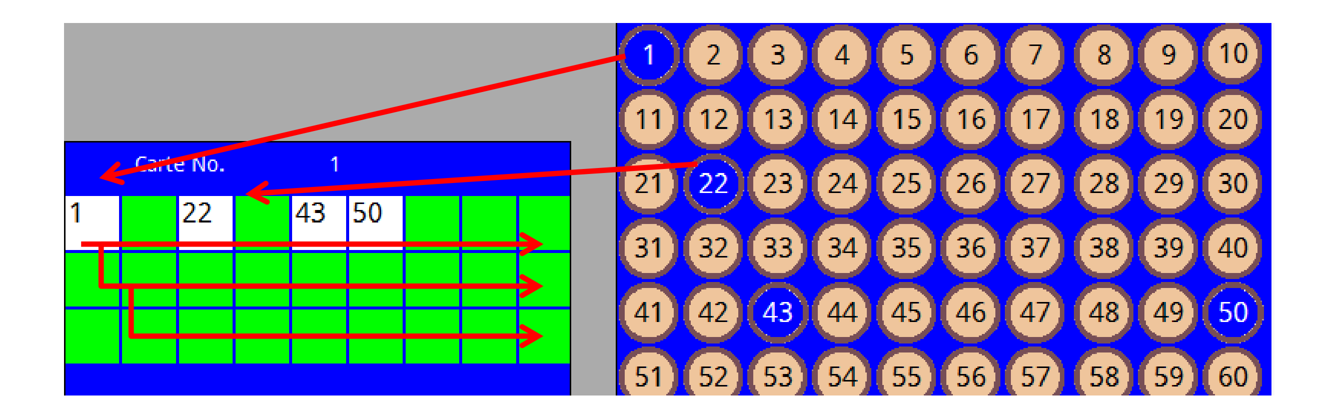
Figure 3.

Mais revenons à la création de nos 3 cartes…

Appuyez sur le chiffre 1 pour sélectionner la première carte



Puis appuyez sur les jetons correspondant aux numéros de votre première carte dans le sens gauche vers la droite et de haut en bas.



XLQuine place les numéros choisi sur votre carte.

XLQuine vous signale si vous saisissez 2 numéros de la même dizaine sur la même ligne et il annule cette dernière saisie.

Continuez ainsi de suite jusqu'à ce que vos 15 numéros soient saisis. Lorsque vous aurez terminé, le bouton « Carte OK » deviendra actif. Validez vos numéros en appuyant sur ce bouton.

84 85 86 87 Carte OK

La table des jetons se réinitialisera et XLQuine sélectionnera la deuxième carte et attendra la saisie de ses numéros et ainsi de suite jusqu'à la dernière carte. Lorsque vous validerez votre dernière carte, XLQuine activera le mode jeu et vous en informera avec le message « Le mode jeu est activé ». Vous serez prêt à jouer.

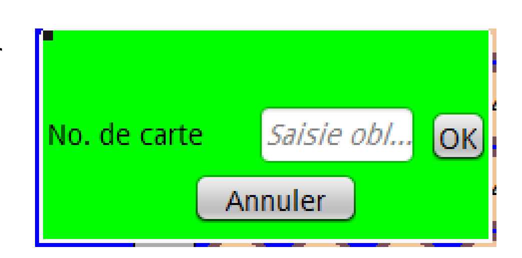
Lorsque vous appuyer sur « Carte OK », XLQuine enregistre votre carte et mentionne le nombre de cartes enregistrées 5

Corrections :

Il est possible que lorsque vous saisissez vos numéros, vous appuyez par erreur sur le mauvais numéro. Pas de souci, ré appuyez sur le mauvais numéro. XLQuine l'effacera et passera en mode correction attendant que vous ressaisissiez le bon numéro.

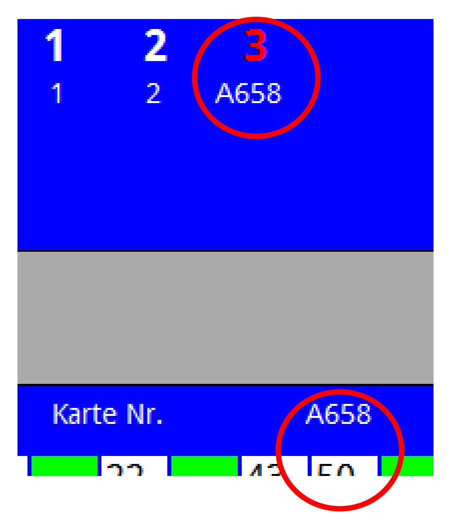
Si vraiment vous êtes perdu, appuyez sur Modifier la carte. Tous les numéros de la carte sélectionnée s'effaceront et vous pourrez les ressaisir.

Il est utile d'identifier chacune de vos cartes saisies avec son numéro unique. Pour ce faire appuyez sur le bouton Modifier le No. de la carte.



La fenêtre suivante s'ouvre Introduisez son numéro au moyen du clavier puis confirmez le en appuyant sur OK.

Lorsque vous appuyer sur «OK », XLQuine enregistre votre numéro de carte.



La troisième carte que vous avez créé a le numéro de carte A658. Ce numéro vous sera utile lorsque vous aurez obtenu un gain et que vous devrez présenter votre carte au contrôleur.

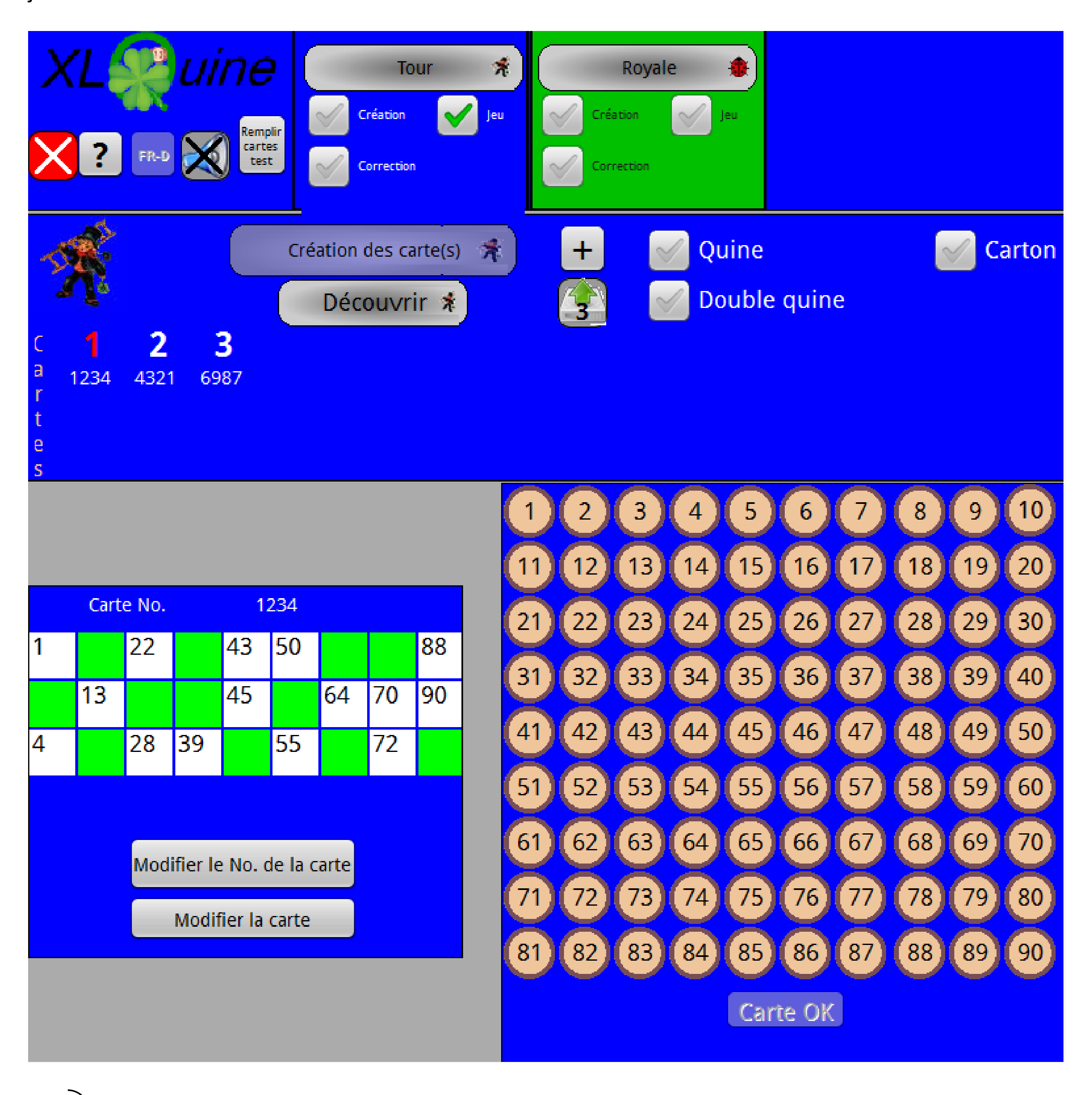
Lorsque vous aurez un gain, XLQuine vous annoncera la ou les cartes gagnantes en précisant son numéro séquentiel (3) et son numéro unique (A658).

Il est recommandé de conserver vos cartes dans l'ordre de saisie. Il sera plus facile de la retrouver…

XLQuine vérifie à chaque entrée que le numéro saisi soit unique. Si ce n'est pas le cas un message d'avertissement vous signale le doublon et XLQuine le refuse.

Mode jeu

Toutes vos cartes ont été complétées et XLQuine vous a annoncé que le mode jeu est activé. Vous êtes donc prêt à jouer.



Dans cet état (Mode jeu activé et aucun numéro criés) vous pouvez encore faire pas mal de chose à savoir.

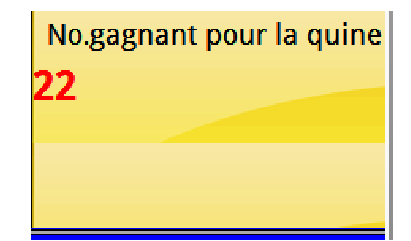
Recréer des cartes, recharger des cartes ou découvrir votre jeu. Bien que cela ne serve pas à grand-chose à ce moment précis du jeu, le fait de découvrir vous donne la possibilité d'ajouter des cartes supplémentaires en appuyant sur le bouton + puis en saisissant ses numéros.

Ce mode de fonctionnement vous autorise à chaque fois que vous découvrirez votre jeu à recréer toutes vos cartes, à recharger les dernières utilisées ou à en ajouter des nouvelles. Pour chacune de ces opérations, XLQuine vous demandera de confirmer votre choix.

Dès que le premier numéro aura été crié et que vous aurez appuyé sur le jeton correspondant, par souci de sécurité XLQuine désactivera ces 3 fonctions.

Au fur à mesure que le meneur de jeu crie les numéros et que vous appuyez sur les jetons correspondants, vos cartes se couvrent. Les cases deviennent rouges.

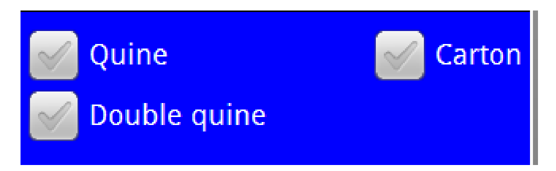
Au moment où il ne reste plus qu'un numéro pour obtenir un gain (Quine, double quine, carton ou Jackpot), Le fenêtre des numéros gagnant s'ouvre et vous montre les numéros.



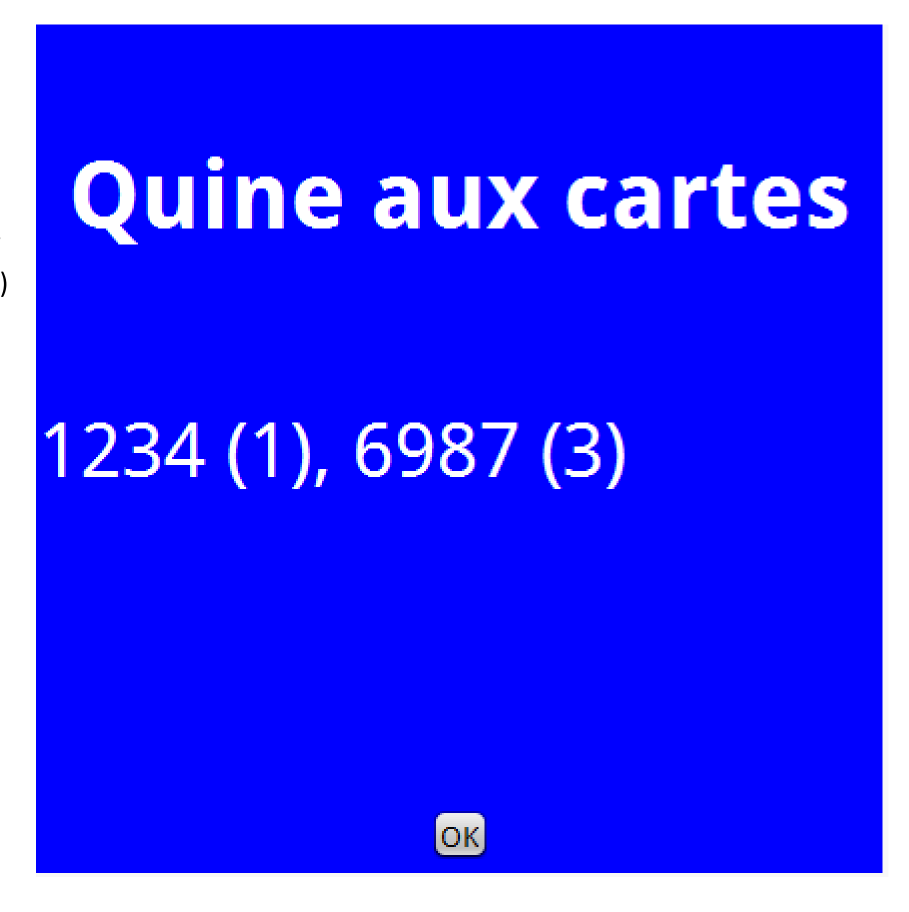
Selon le rythme du jeu (vitesse à laquelle le meneur de jeu crie les numéros) et bien XLQuine soit rapide, il est recommandé de crier votre gain dès qu'un de vos numéros gagnants est crié, puis d'appuyer sur le jeton correspondant.

Si vous appuyer sur le mauvais jeton, vous pouvez ré appuyez sur le même jeton et la ou les cases correspondantes se découvre(nt).

Si cette erreur fait XLQuine vous annonce un gain, alors vous devrez décocher manuellement le gain Quine, double quine ou carton qu'XLQuine vient de cocher.



Lorsque vous obtiendrez un gain, XLQuine vous l'annoncera en affichant cette fenêtre. Il vous restera à retrouver votre carte (celle que vous avez achetée) pour pouvoir la montrer au contrôleur de jeu.



Nous vous souhaitons beaucoup de parties en compagnies d' XLQuine et beaucoup de gains.

Spécialités

Selon les régions, et/ou les meneurs de jeux, il n'est pas rare qu'en lieu et place de la quine suivie de la double quine puis du carton, les gains se fassent sur 3 quines à suivre puis de 2 cartons par exemple. XLQuine s'adapte facilement.

Nous avons vu en page 6 que lorsque vous obtenez la Quine, XLQuine coche automatiquement le gain suivant soit la double quine (le gain pour lequel vous jouez). Re cochez la coche Quine et le gain pour lequel vous jouez restera la Quine. Idem quand XLQuine cochera la case Jackpot après le premier carton, recochez la case carton et vous jouerez pour la deuxième fois le carton.

Société XLQuine Route de la gare 13 CH-1321 Arnex-sur-Orbe Suisse Courriel : contact@xlquine.com